LA RÉFORME DU

FOOTBALL

ET DU

BASKETBALL :

LE

FULLFOOT

ET LE

FULLBASKET

Philibert Mboum

AVANT-PROPOS

*L'étude ici concernée qui s'intitulée « La réforme du football et du basketball : Le **fullfoot** et le **fullbasket** » a été qualifiée en substance de très fouillée par les institutions auxquelles elle est dédiée.*

*Cette réflexion arrache tout d'abord le voile sur un certain nombre d'imperfections qui font corps avec les fondements du football et du basketball. Ensuite, elle propose, à ce sujet, des solutions inouïes débouchant sur une véritable réforme desdits jeux ou plutôt sur la création du **« fullfoot »** et du **« fullbasket »**.*

*En s'appuyant non seulement sur la pertinence manifeste du canevas adopté pour les inventer (se référer au paragraphe précédent), mais encore sur des expérimentations menées par la suite avec brio, lesquelles peuvent d'ailleurs être vérifiées en tout lieu à l'aide d'un ordinateur, on serait en droit d'affirmer par-dessus tout que le **« fullfoot »** et le **« fullbasket »** s'avéreront plus attrayants que le football et le basketball, qui, par voie de conséquence, risqueraient au fil du temps de tomber dans l'oubli.*

Philibert Mboum

BON A SAVOIR :

Il importe de souligner que 10 figures sont annexées à la présente étude.

© Tous droits réservés

Chapitre premier
Généralités

1. Présentation sommaire des jeux
Aperçu historique et perspectives

Les premières codifications de nos différents jeux sportifs collectifs remontent au début du XIX^{e} siècle. Il importe cependant de relever que nombre de ces jeux présentent quelques similitudes avec les jeux qui ont existé dans un passé très lointain. Ainsi, selon Claude Bayer (1), il est possible d'établir un rapport entre le basketball et le *pok ta pok*, un jeu de la société précolombienne des Incas (VII^{e} siècle avant J.-C.). Ensuite, il y a lieu de souligner qu'au Japon, au X^{e} siècle avant J.-C., le *kemari*, où un petit ballon devait être frappé avec le pied, préfigurait en quelque sorte notre football moderne. On pourrait par conséquent admettre qu'il n'est pas facile de déterminer les origines réelles de tous les jeux qui ont actuellement droit de cité. D'ailleurs, l'influence du ballon sur l'enfant démontre pour ainsi dire l'innéité de la pratique des jeux sportifs collectifs. De ce fait, il est logique de croire que les jeux de balle existent depuis les temps les plus reculés. D'après Hélène Deutsh (2) et Adrien Stokes (3), on peut affirmer que la familiarité de l'enfant avec le ballon s'explique par certaines interprétations psychanalytiques.

A propos, à l'instar d'autres jeux modernes, le football et le basketball aident à coup sûr au rapprochement des peuples, contrairement aux jeux des sociétés primitives qui se pratiquaient en vase clos par rapport aux contrées de l'époque. Pour étayer cette affirmation, on pourrait faire mention des compétitions auxquelles participent de nos jours les équipes de divers horizons, en invoquant en plus les efforts appréciables fournis jusqu'à présent en vue de l'intégration des joueurs étrangers dans leurs pays d'accueil. A la suite de ce constat, il apparaît que la vulgarisation et la promotion tous azimuts des jeux sportifs collectifs est une nécessité. Sur la même lancée, la vulgarisation de ces jeux passe pour une action fondamentale, d'autant qu'elle contribue largement à l'éclosion des talents ainsi qu'au rayonnement desdits jeux, en l'occurrence, le football et le basketball. Après tout, il convient d'approuver l'intérêt sans cesse croissant qui est accordé au football dans bon nombre de pays.

On pourrait être taxé de partialité en faisant abstraction des actes de violence survenus dans certains stades, d'autant plus que ces atrocités ont plongé bon nombre de personnes dans l'incrédulité, en ce qui concerne l'opportunité des jeux sportifs collectifs. Toutefois, certaines sanctions adoptées notamment par la FIFA (Fédération Internationale de Football Association) ont permis de s'apercevoir qu'il est possible d'éviter les incidents de plusieurs types, avant, pendant et après les rencontres. Il apparaît donc qu'en incitant les joueurs, supporters et autres à se conduire en toute sportivité et selon le principe du respect d'autrui, les jeux sportifs collectifs contribueront bien au contraire à bâtir un monde de fraternité. Pour soutenir ce point de vue, on peut citer, entre autres, les accolades que se donnent les joueurs à l'issue de certaines rencontres.

Structure et intérêt des jeux

Tout bien considéré, les jeux sportifs collectifs présentent une structure commune. En considération de ce jugement, le football et le basketball ont des liens étroits avec les autres jeux. Il importe alors de mentionner que dans le cadre de ces jeux, toute rencontre oppose deux équipes, chacune devant s'employer à battre l'autre. Dans cet affrontement, les joueurs ne peuvent évoluer sans compter avec les différentes constantes qui sont :

- un terrain qui se divise en deux camps symétriques;
- une balle;
- un but à défendre et un autre à attaquer;
- des règles à respecter;
- des partenaires;
- des adversaires.

Durant toute rencontre, chaque équipe adopte une tactique précisément dénommée tactique collective. On peut par ailleurs souligner que les jeux sportifs collectifs offrent plusieurs avantages, eu égard aux aspirations de ceux qui participent de près ou de loin à ces jeux. Loin de vouloir épiloguer sur les aspirations dont il est question, on peut néanmoins relever que lors d'un match, l'objectif de toute équipe est en général la victoire, tandis qu'il existe au sein du public des fanatiques du spectacle, c'est-à-dire les spectateurs pour qui chaque match est avant tout une source de divertissement. En somme, il est utile de faire remarquer qu'au cours d'un affrontement, en dehors des objectifs de chaque équipe, les joueurs recherchent des intérêts personnels qui sont d'ordre physique, moral, etc.

2. Vers une option de réforme

Tentative de mise en exergue des imperfections

Pour prétendre à une réforme authentique du football et du basketball, il est judicieux d'essayer tout d'abord de repérer les imperfections qui entachent les fondements de ces disciplines. Pour y parvenir, il s'avère qu'il n'est pas indispensable de pratiquer ces jeux ou d'en avoir une profonde connaissance. Le plus important consiste vraisemblablement à se pencher sur cette question, en procédant, le cas échéant, à un examen des différentes constantes : le terrain, la balle, etc.

On peut d'emblée admettre que les imperfections en question sont latentes. Par conséquent, pour les déceler, il serait raisonnable de chercher à percer les sourds désirs non seulement des joueurs mais aussi des spectateurs et autres. Dans ce sens, on pourrait imaginer que lorsque les attaquants d'une équipe se heurtent à une défense remarquable, ils subissent de temps à autre, sans s'en douter, le désir de se rabattre vers un autre but adverse. Suivant cette hypothèse, le football devrait se jouer avec quatre buts (deux buts à attaquer et deux buts à défendre); et le basketball pourrait également se jouer avec quatre paniers (deux paniers à attaquer et deux autres à défendre). Il est tout à fait normal de préciser que cette mesure ne vise pas à favoriser uniquement les attaquants, en effet elle permettrait aussi aux défenseurs de se dégager assez facilement du ballon pour remplir valablement leur rôle. Bref, on peut affirmer qu'à la faveur de cette mesure, les cafouillages devant les buts deviendront très improbables, voire impossibles. Dans la recherche d'autres imperfections, il convient de souligner que le public ne demeure pas indifférent face aux nombreuses interruptions qui surgissent au cours de certaines rencontres. Etant impossible de faire face à toutes ces interruptions, compte tenu de leurs origines diverses, il est tout de même certain qu'une solution plus ou moins importante est envisageable à cet égard. Sur ce, il n'est pas superflu de relever que les lignes de touche constituent, entre autres, une source des interruptions en cause. Ainsi, lors des rencontres de football, on peut constater sans peine que les joueurs n'hésitent pas beaucoup à faire sortir le ballon en touche, au mépris de la sanction prévue, c'est-à-dire la rentrée de touche. Cette attitude des joueurs peut paraître légitime, mais elle se révèle, dans une certaine mesure, comme une stratégie visant à narguer l'adversaire. Quant au basketball, on dirait au contraire que la remise en jeu de la touche en tant que sanction est redoutable. D'ailleurs, les équipes au cours des matchs s'empêchent presque constamment de commettre la faute qui entraîne cette sanction. Tout bien considéré, s'agissant du basketball ou du football, il apparaît que les lignes de touche causent un certain dépit aux joueurs et aux

spectateurs. On peut donc supposer que nombre de personnes ont été jusqu'à présent effleurées par l'idée plus ou moins absurde de demander la suppression ou tout au moins la réduction de la longueur desdites lignes, bien entendu en ce qui concerne le football et le basketball. Toujours dans la recherche des imperfections, il y a lieu de faire mention pour ce qui est du football, des passes en arrière qui partent du camp adverse pour aboutir parfois à la surface de réparation du camp de défense. A l'instar du basketball, il serait peut-être avantageux d'interdire le « retour en zone » au football. De plus, il serait souhaitable de procéder à une modification de la configuration du terrain de football, en vue de faire en sorte qu'aucune équipe au cours d'un match ne puisse se lancer dans un jeu strictement défensif, sachant que cette tactique n'est pas du tout appréciée par les fanatiques du spectacle.

L'énumération faite n'est probablement pas exhaustive, car rien ne permet d'attester que toutes les imperfections escomptées initialement ont été découvertes. Qu'à cela ne tienne, il importe de noter que chacune des imperfections constatées se rapporte au terrain qui est une des constantes des jeux. On peut d'ailleurs supposer que le canevas tracé permettra d'aboutir à une restructuration des aires de jeu, en ce qui concerne naturellement le football et le basketball. Au fait, il est nécessaire de rappeler que le terrain de jeu est en soi une constante changeante, en effet pour Claude Bayer (4), *« le terrain s'offre différemment au joueur pour qu'il le transforme à tout moment par son action et pour qu'il assigne à certaines parties des significations précises en fonction de ses intentions et de ses projets ».*

Impact de la réforme

La réforme envisagée aurait, semble-t-il, d'importantes répercussions, d'autant que le football et le basketball seraient beaucoup plus attrayants; et que, par voie de conséquence, ces disciplines parviendraient à captiver de nombreuses foules encore réticentes, en générant, par la même occasion, des fonds considérables qui seraient très utiles pour les équipes et aussi bien pour les différentes fédérations qui régissent ces jeux. Du reste, en tenant compte de l'enthousiasme qui envahirait les joueurs durant les rencontres, on peut croire que la réforme en question sera avantageuse à plusieurs égards.

---

1. Claude Bayer, L'enseignement des jeux sportifs collectifs, P. 31-32 Editions Vigot, 1982

2. Hélène Deutsh, A contribution to the psychology of sport. Revue "International journal of psycho-analysis", P. 224, vol. VII, 1926

3. Adrien Stokes, Psycho-analytic reflections on the development of ball games. Revue "International journal of psycho-analysis", P.113, vol. XXXVII, 1956

4. Claude Bayer, L'enseignement des jeux sportifs collectifs, P. 39 Editions Vigot, 1982

Chapitre deux
La réforme proprement dite

1. Restructuration des aires de jeu

Suivant les figures 3 et 5, les aires de jeu épousent de nouvelles configurations. Dans ce sens, pour découvrir les modifications qui ont été opérées, il y a lieu de comparer les aires de jeu réformées et non réformées, soit d'une part une comparaison des figures 1 et 3 (football); et d'autre part une comparaison des figures 2 et 5 (basketball).

1.1 Comparaison des aires de jeu : le cas du football

Comparaison des figs. 1 et 3

- On remarque d'emblée que la fig. 3 est carrée, contrairement à la fig. 1 qui est rectangulaire;
- La fig. 1 comporte deux buts, alors que la fig. 3 en compte quatre;
- La ligne de milieu à la fig. 1 est substituée à la fig. 3 à une ligne dénommée ligne centrale;
- La fig. 1 présente deux lignes de touche, par opposition à la fig. 3 où on dénombre huit segments de touche étant des prolongements des lignes de but;
- La fig. 3 présente quatre lignes de but, tandis que la fig. 1 en compte deux;
- Quatre compartiments (A, B, C et D) sont perceptibles à la fig. 3, grâce à une ligne discontinue (ligne de compartimentation) qui se coupe avec la ligne centrale;
- Conformément à la fig. 3, les compartiments A et B forment l'un des deux camps du terrain ;
- Conformément à la fig. 3, les compartiments Cet D forment l'autre camp du terrain;
- Par rapport au centre de la fig. 3, un « pont » est représenté au milieu de chaque portion de la ligne de compartimentation;
- Le cercle tracé au centre de la fig. 1 est remplacé à la fig. 3 par un carré de 14 m de côté;
- A la fig. 3, le carré de 14 m de côté est contenu dans un autre carré de 24 m

de côté, lequel pouvant être circonscrit grâce à plusieurs marques formées chacune à 5 m du carré initialement cité;

- A la partie centrale de la fig. 3, on aperçoit deux droites (1 m 68 chacune) qui sont perpendiculaires à la ligne centrale et parallèles à la ligne de compartimentation;
- Douze drapeaux sont représentés à la fig. 3, pourtant la fig. 1 est bornée par quatre drapeaux;
- A la fig. 3, on aperçoit huit points de coin remplaçant les quarts de cercle ou surfaces de coin qui sont perceptibles aux angles de la fig. 1.

2.1 Comparaison des aires de jeu : le cas du basketball

Comparaison des figs. 2 et 5

- On constate que la fig. 2 est rectangulaire, tandis que la fig. 5 est carrée;
- La ligne médiane à la fig. 2 est remplacée à la fig. 5 par une ligne dénommée ligne centrale;
- Quatre compartiments (A, B, C et D) sont perceptibles à la fig. 5, grâce à une ligne discontinue (ligne de compartimentation) qui se coupe avec la ligne centrale;
- Conformément à la fig. 5, les compartiments A et B forment l'un des deux camps du terrain;
- Conformément à la fig. 5, les compartiments C et D forment l'autre camp du terrain;
- La fig. 2 représente un terrain comportant deux buts, ou plutôt deux paniers;
- Proportionnellement au nombre des paniers, il existe deux couloirs de lancer-franc à la fig. 2;
- Contrairement à la fig. 2, la fig. 5 représente un terrain où on compte quatre paniers et quatre couloirs de lancer-franc;
- Par rapport au nombre de paniers, il y a quatre lignes de fond à la fig. 5;
- On aperçoit deux lignes de touche à la fig. 2, alors qu'il n'en existe pas à la fig.5;
- On peut circonscrire à chaque angle de la fig. 5, un polygone qui se touche soit avec la ligne centrale, soit avec la ligne de compartimentation;
- Toujours à la fig. 5, on remarque que le cercle central est englobé dans un carré de 5,25 m de côté ;
- Quatre marques de 1 m chacune sont formées à la fig. 5 de part et d'autre de la ligne

de compartimentation, chaque marque étant distante de cette ligne de 0,05 m;

- Toujours à la fig. 5, on aperçoit deux lignes discontinues qui sont parallèles à la ligne centrale, chacune de ces lignes contribuant à circonscrire deux couloirs (nos 1 et 2) dans chaque moitié de la fig. 5.

2. Processus de la réforme

La réforme projetée ne vise en aucune façon à la modification des méthodes de jeu propres aux disciplines concernées. Pour cela, s'agissant par exemple du basketball, il convient de préciser qu'en adoptant la réforme préconisée, le ballon sera joué avec les mains, c'est-à-dire exactement de la même manière que de nos jours. Toutefois, il importe de souligner que l'aspect inédit des aires de jeu, conformément à la réforme ici concernée, impliquerait non seulement une nette variation dans l'organisation et le déroulement des jeux, mais encore, entre autres, une importante modification des règles à respecter.

1.2 Le « fullfoot » ou le football sous l'angle de la réforme

Sur le terrain, chaque équipe doit présenter au maximum 12 joueurs dont deux gardiens de but. La fig. 6 permet d'avoir une idée sur le placement des joueurs sur le terrain avant le début de la partie. Dans ce sens, il importe de mentionner tout d'un coup qu'il est facile de dénombrer 7 joueurs de l'équipe devant donner le coup d'envoi à l'intérieur du carré représenté au centre de la fig. 6, en faisant également remarquer qu'un autre carré peut être circonscrit sur cette même figure grâce à plusieurs marques. Ce carré englobe le premier et on comprend bien qu'il est plus grand, soit 24 m de côté (voir fig. 3). Il convient de relever que le coup d'envoi se donne à l'intérieur du petit carré illustré au centre des figs. 3 et 6. On peut noter qu'avant le début du match, en dehors des gardiens de but, trois joueurs de l'équipe qui aura l'avantage de donner le coup d'envoi occuperont certaines positions dans le camp de défense, hors du petit carré représenté aux figs. 3 et 6. S'agissant de l'équipe adverse, tous les joueurs de cette équipe se cantonneront dans leur camp, hors du carré naguère désigné, et selon un placement qu'ils adopteront librement. Exemple : fig. 6. En se référant une fois de plus à la fig. 6, il est aisé de constater que le joueur qui devra exécuter le coup d'envoi se tiendra au centre du terrain. A noter qu'avant le début du match (fig. 6), à l'instar de bien d'autres joueurs, les joueurs se trouvant à la fois dans le petit carré déjà cité et dans le camp opposé à celui de l'équipe qui devra donner le coup d'envoi auront à se tourner vers le ballon qui sera posé au centre du terrain. Pour exécuter le coup d'envoi, le joueur se trouvant au centre du terrain aura simplement à faire une passe à un coéquipier à sa droite ou à sa gauche, en orientant en même temps le ballon vers un compartiment du camp adverse. L'écart entre le joueur devant donner le coup d'envoi et tout partenaire de ce dernier qui sera placé à sa droite ou à sa gauche sera d'au moins 4 m. Pour matérialiser cet écart, des marques pourraient être tracées sur l'aire de jeu. Le ballon sera en jeu après avoir parcouru une distance égale à sa circonférence. L'équipe qui donne le coup d'envoi aura à amorcer une attaque dans l'un des compartiments du camp de l'adversaire, celui par exemple vers lequel le ballon sera orienté au moment du coup d'envoi. Il convient de retenir que l'attaque évoquée devra être menée uniquement par les joueurs qui se trouveront à l'intérieur du petit carré du terrain de jeu (voir fig. 6). De ce fait (voir fig. 6), les autres coéquipiers des joueurs qui se trouveront dans l'incontournable carré resteront dans le camp de défense et parfaitement hors du carré en question, afin de pouvoir contrer une éventuelle offensive de l'équipe adverse. Cela offre sans doute l'occasion de relever que les attaques proprement dites (celles d'une équipe quelconque dans le camp de l'adversaire) devraient être organisées avec 7 joueurs au maximum. Pour s'empêcher d'enfreindre cette disposition qui peut être modifiée plus tard, avant le coup d'envoi de chaque période d'un match, chacune des équipes en présence aura intérêt à

désigner trois joueurs au moins de son effectif sur l'aire de jeu, conformément à la fig. 6, pour assurer strictement sa défense.

Il n'est pas superflu de mentionner que pour passer d'un camp à l'autre, les joueurs doivent franchir le segment de la ligne centrale qui est l'une des diagonales du petit carré des figs. 3 et 6. A noter que cette disposition est également valable pour ce qui est du ballon.

Pour revenir au début de la rencontre, il est important de faire remarquer que l'équipe A, ou plutôt celle qui aura donné le coup d'envoi, pourra choisir d'organiser son offensive dans l'un des compartiments du camp adverse avec 4 ou 5 joueurs. Dans ce cas, 2 ou 3 joueurs de cette équipe se dirigeront vers l'autre compartiment de la moitié du terrain qui sera réservée à l'équipe B (équipe devant se défendre), afin de pouvoir y recevoir le ballon au cas où la première attaque de l'équipe A serait relativement infructueuse. Cette tactique n'est pas standard, car en tenant compte de la compartimentation de l'aire de jeu, la répartition des joueurs dans le camp de l'équipe B se ferait au gré de chaque équipe. De même, les joueurs de l'équipe A qui resteront en faction dans leur camp - hors du carré à l'intérieur duquel se donne le coup d'envoi - pourront se répartir à leur guise dans cette portion du terrain (exemple fig. 6). Il importe de savoir que chacune des équipes pourra faire circuler le ballon à terre ou en l'air, dans tous les sens, et autant de fois possibles, **d'un compartiment à l'autre**, dans la portion du terrain qui sera réservée à l'équipe B; en tenant compte bien entendu des lignes de but, y compris les segments de touche et la ligne centrale qui font office de lignes de touche, hormis le segment de cette ligne qui est l'une des diagonales du petit carré qu'on aperçoit aux figs. 3 et 6. Cela contribuera à coup sûr à ce que le match soit très attrayant. Toutefois, quand le ballon se joue dans le camp de l'équipe B, aucun joueur sans distinction aucune ne devra changer de compartiment dans ce camp sans passer soit par le célèbre carré des figs. 3 et 6, soit par le « pont » tracé au cœur du camp concerné. L'équipe A pouvant attaquer alternativement les deux compartiments du camp adverse, il faut souligner qu'au cours de la rencontre, un but réussi dans un compartiment du camp de l'équipe B aura la même valeur que tout autre but qui sera éventuellement marqué dans l'autre compartiment du même camp. Sur un autre plan, pour retourner la situation à leur avantage, c'est-à-dire pour que les joueurs de l'équipe B parviennent à conduire une ou plusieurs attaques dans le camp de l'équipe A, ceux-ci auront d'abord à s'emparer du ballon qui sera en effet disputé dans leur camp, en vue de le faire pénétrer dans le carré plusieurs fois cité, soit celui à l'intérieur duquel se donne le coup d'envoi. Un joueur quelconque de l'équipe B devra être en possession du ballon dès son introduction dans le carré concerné.

Au fait, il est nécessaire de savoir que lorsque le ballon est en jeu dans le camp de l'équipe B, tout joueur de n'importe quelle équipe aura la possibilité de faire pénétrer ce ballon dans le petit carré représenté au centre des figs. 3 et 6. En outre, force est de mentionner qu'il devra être stipulé que lors d'un match, l'équipe qui aura la charge de protéger le camp d'où partira le ballon à un moment donné pour s'introduire dans le carré précédemment évoqué, recevra l'avantage de mettre momentanément l'équipe adverse à l'écart du jeu. En clair, pour obtenir cet avantage, il suffirait qu'un joueur quelconque de l'équipe premièrement désignée parvienne à posséder le ballon à l'intérieur du célèbre carré, soit en le recueillant directement après son introduction par un autre joueur dans ce polygone, soit en le contrôlant jusqu'à l'y faire pénétrer, ou bien en l'arrachant à un adversaire après qu'il ait été introduit dans le carré en question. Pour parler une nouvelle fois des équipes A et B, l'équipe B ayant pu s'octroyer l'avantage d'écarter l'équipe A du jeu, il paraît nécessaire de préciser que le joueur de l'équipe B qui aura permis à celle-ci d'arracher l'avantage indiqué sera en droit de contrôler le ballon non seulement pour le faire sortir de l'indispensable petit carré des figs. 3 et 6, mais pour donner ainsi à son équipe la possibilité de marquer un but dans le camp adverse. Le ballon étant contrôlé par ce joueur de l'équipe B à l'intérieur de

l'irremplaçable carré des figs 3 et 6, aucun autre joueur de l'équipe A ou de l'équipe B ne pourra jouer ce ballon qu'à partir du moment où il aura été mis hors du carré maintes fois évoqué. Par conséquent, il est tout à fait facile de comprendre que le joueur qui aura permis à l'équipe B d'écarter temporairement l'équipe A du jeu aura le droit de contrôler le ballon sans aucune résistance à l'intérieur du fameux carré.

Afin de pouvoir contrer l'attaque que l'équipe B sera en droit de mener, les joueurs de l'équipe A se trouvant dans le camp adverse devront chercher à se replier pour seconder leurs partenaires qui seront en faction dans le camp de défense. Il est utile de préciser, par analogie, que 7 joueurs au maximum de l'équipe B devront être dénombrés dans l'espace qui sera réservé à l'équipe A.

Lorsqu'il arrive que le joueur qui octroie à l'équipe B l'avantage de conserver le ballon à l'intérieur du célèbre carré soit l'un des joueurs que cette équipe aura choisis pour être à proprement parler des défenseurs, un autre joueur devra temporairement suppléer celui-ci qui sera en possession du ballon à l'intérieur du carré qu'il convient de ne plus présenter, afin que, lors de l'offensive de l'équipe B, on puisse en effet dénombrer au maximum 7 joueurs de cette formation dans le camp de l'équipe A. Toujours dans le cadre de l'offensive de l'équipe B, il est utile de savoir que tout joueur de cette formation qui sera repéré dans le grand carré représenté aux figs. 3 et 6 ne devra en aucun cas être déclaré hors-jeu. Par ailleurs, l'équipe B pourra répartir ses joueurs dans le camp de l'équipe A en s'inspirant de la tactique que celle-ci aura adoptée après le coup d'envoi de la partie.

Après le coup d'envoi de toute rencontre, l'équipe qui mènera l'attaque sera privée du ballon au cas où elle ne réussirait pas à l'éjecter du petit carré des figs. 3 et 6, pour le faire pénétrer davantage dans le camp opposé, c'est-à-dire lorsqu'un joueur de l'équipe adverse aura pu s'approprier ce ballon dans le célèbre carré.

L'équipe ayant exécuté le coup d'envoi ne pourra être de nouveau en possession du ballon qu'à partir du moment où celui-ci aura été mis hors de l'inoubliable carré des figs. 3 et 6. Les matchs pourraient être dirigés par deux arbitres qu'assisteraient deux juges de touche. Avant le coup d'envoi, les juges de touche se tiendront face à face en fonction de la ligne centrale. Chaque juge de touche sera placé hors de l'aire de jeu, mais tout près d'une extrémité de la ligne centrale. Quand le ballon est disputé dans un camp quelconque du terrain, chaque juge de touche doit s'arranger pour demeurer en retrait par rapport au camp concerné, en gardant à l'esprit que les segments de touche ainsi que la ligne centrale font office de lignes de touche, à l'exception du segment de cette ligne qui est inclus dans le petit carré illustré aux figs. 3 et 6. Le ballon étant en jeu dans un camp du terrain, chaque juge de touche devra y surveiller le compartiment qui lui sera le plus proche. A noter qu'en marge du rôle classique des juges de touche, ceux-ci auront à contrôler le passage des joueurs d'un compartiment à l'autre dans chaque camp du terrain, sachant que le ballon étant en jeu dans un camp quelconque, les joueurs ne devront changer de compartiment dans cette portion du terrain qu'en franchissant le « pont » qui y sera tracé ou en passant par le célèbre carré des figs. 3 et 6. Il faut indiquer que chaque fois qu'il advient que le ballon soit joué dans un compartiment de l'aire de jeu, le juge de touche qui n'aura pas à surveiller ce compartiment devra tout au moins veiller à identifier tout joueur qui passerait irrégulièrement à un moment donné d'un compartiment à l'autre dans le camp où le ballon sera en jeu. On peut dire au passage que les mâts ou supports qui sont plantés justement aux quatre coins du terrain sont plus élevés que tous les autres qui portent d'ailleurs des drapeaux plus petits (voir fig. 3). Avant le début de toute rencontre, les arbitres devront s'accorder, afin que chacun d'entre eux soit fixé sur la portion du terrain qu'il aura à diriger au cours de la première période. Il n'est sans doute pas nécessaire d'indiquer que toute rencontre devra commencer sous la direction de l'un des arbitres. Lorsque le ballon passe d'un camp à l'autre, l'arbitre qui aura eu la responsabilité de diriger le match avant ce passage du ballon sera aussitôt relayé par son

collègue ayant assumé (avant que le ballon ait franchi la ligne centrale pour passer ainsi d'un camp à l'autre) la charge de contrôler le passage des joueurs entre les deux camps.

Il est à croire que le contrôle du passage des joueurs d'un camp à l'autre ne peut nullement être facile, en dépit de la présence de deux droites (1 m 68 chacune) qui sont perpendiculaires à la ligne centrale (voir fig. 3) et qui délimitent le segment de cette ligne que les joueurs et le ballon doivent franchir pour passer d'un camp à l'autre. Au demeurant, le contrôle du passage des joueurs d'un camp à l'autre n'étant pas aisé, chaque fois que ce rôle incombe à un arbitre, celui-ci qui logiquement sera placé dans le camp où le ballon ne sera pas en jeu devra en outre se tenir à proximité de l'indispensable petit carré des figs. 3 et 6. Avant le coup d'envoi de la seconde période, chaque arbitre devra, pour sa part, changer de champ d'action par rapport à la première période de la partie. Il faut également relever que les deux juges de touche permuteront entre eux avant le début de la seconde période du match.

2.2 Le « fullbasket » ou le basketball sous l'angle de la réforme

Toute partie devra se jouer par deux équipes présentant chacune au maximum 9 joueurs sur l'aire de jeu. On peut aussitôt préciser que la fig. 5 est l'illustration par excellence du terrain. Par ailleurs, il est nécessaire de faire remarquer que chaque match pourra être dirigé par deux arbitres qu'assisteraient deux aides-arbitres. L'arbitre [A1] devant entamer la direction du match sera placé pour ainsi dire au centre du terrain, alors que son collègue, l'arbitre [A2], se tiendra sur la ligne centrale, sur un point de cette ligne qui sera également l'un des sommets du carré qui englobe le cercle central (voir fig. 7). Avant le début de la partie, les aides-arbitres [A'] et [A''] se tiendront face à face (voir fig. 7), chacun dans un angle du terrain où on pourra circonscrire un polygone qui se touche avec la ligne de compartimentation. A noter que cette ligne ne touche chacun des polygones ou des angles désignés qu'en un seul point. Il importe de signaler que toute rencontre sera dirigée alternativement par les arbitres qui devront se relayer chaque fois que le ballon passera régulièrement d'un camp à l'autre. Selon la fig. 7, l'engagement se fait par un entre-deux à l'intérieur du cercle central entre deux adversaires. La fig. 7 permet quelque peu de remarquer que chaque équipe est constituée en soi de deux « équipes » qu'il conviendrait de nommer : les groupes. On peut dire que toute équipe doit se former avec un groupe de 5 joueurs et un autre de 4 joueurs, en considérant que selon la fig. 7, les joueurs participant à l'engagement sont issus chacun d'un groupe de 4 joueurs. Il est nécessaire de noter que la disposition des groupes sur le terrain obéit à un ordre précis. A ce propos, la fig. 7 permet de comprendre que les groupes pourraient être disposés face à face en fonction du nombre de joueurs de chacun d'eux. En outre, on remarque que dans chaque camp, suivant la fig. 7, le groupe de 4 joueurs occupe le compartiment formé en quelque sorte à la droite de celui où on peut distinguer le groupe de 5 joueurs.

Il importe de savoir que dans toute rencontre, lorsqu'une équipe se replie pour pouvoir protéger son camp, chaque joueur de celle-ci aura à se diriger en principe vers le compartiment destiné à son groupe en fonction du temps du match, puisque les équipes devront changer de camp après la première mi-temps; et, le cas échéant, avant le début de chaque phase de la période de prolongation. Du reste il est à retenir, en guise d'exemple, que lorsqu'une équipe se transporte dans le camp de l'adversaire, le premier groupe de l'équipe qui se déplace (le groupe qui sera composé de 5 joueurs) se dirigera théoriquement vers le compartiment du terrain qui sera réservé au groupe de l'équipe adverse constitué de 5 joueurs.

Lors de l'engagement, chaque joueur se trouvant à l'intérieur du cercle central (voir fig. 7) tentera de s'emparer du ballon ou de le passer à un coéquipier. Au fait, il devra être stipulé que tout joueur qui réussi à saisir le ballon après l'engagement octroie à son équipe l'avantage de mener la première attaque de la rencontre. Les joueurs de l'équipe A (celle qui aura à mener la première attaque de la partie) pourront

alors s'infiltrer dans le camp de l'équipe B - équipe adverse - en y faisant également pénétrer le ballon. Force est de relever que dans le cadre de l'offensive de l'équipe A, les joueurs de cette formation devront passer par le carré qui englobe le cercle central, afin de pénétrer bien entendu avec le ballon dans la moitié du terrain qui sera réservée à l'équipe B. L'équipe A pourra mener son attaque dans le camp adverse avec tous ses joueurs, ou à titre indicatif, avec 7 joueurs, conformément à la fig. 8. En effet, en se référant à la fig. 8, on remarque que deux joueurs de l'équipe A restent en faction dans le camp de cette formation pendant son offensive, s'agissant fortuitement d'un joueur pour chaque groupe de l'équipe concernée. Avant que l'équipe A n'entreprenne son offensive, l'aide-arbitre [A'] se trouvant (voir fig. 7) dans l'angle principal du camp de cette équipe, c'est-à-dire l'angle tangent à la ligne de compartimentation, devra changer de place, selon la fig. 8, en se tenant nettement dans le compartiment du terrain qui sera réservé au second groupe de la même formation; hors du carré qui englobe le cercle central, mais tout près de ce polygone et de la ligne centrale.

Après l'engagement, selon ce qui a déjà été esquissé, le premier groupe de l'équipe A, le groupe composé de 5 joueurs, s'introduira théoriquement dans le compartiment du camp de l'équipe B où attendra le premier groupe de cette formation. Par ailleurs, les joueurs du second groupe de l'équipe A gagneraient à ce qu'ils se dirigent vers le compartiment du camp opposé où se trouveront 4 adversaires ... La fig. 8 permet d'appréhender cette démarche et indique par ailleurs que deux joueurs de l'équipe A demeurent en faction dans leur camp. Lors de l'offensive de l'équipe A, l'équipe B ne pourra rechercher le ballon qu'à partir du moment où l'équipe A l'aura mis hors du carré plusieurs fois cité à l'effet de marquer un panier.

L'arbitre [A1] qui aura commencé à diriger la rencontre s'évertuera à se déplacer dans le camp de l'équipe B en fonction de la circulation du ballon. Son collègue, l'arbitre [A2], en attendant de le relayer, se tiendra (voir fig. 8) dans la portion du terrain qui sera assignée à l'équipe A; dans le compartiment destiné au premier groupe de cette équipe, hors du carré qui englobe le cercle central, mais tout près dudit carré et de la ligne centrale. Il est raisonnable de mentionner que durant l'attaque de l'équipe A, tout joueur appartenant à cette équipe ou à l'équipe B aura la possibilité de se déplacer avec ou sans le ballon d'un compartiment à l'autre dans le camp de l'équipe B en faisant fi de la ligne de compartimentation. Par ailleurs, tout joueur en possession du ballon dans un compartiment quelconque du camp de l'équipe B pourra faire une passe à un coéquipier se trouvant dans l'autre compartiment du même camp. Le ballon pouvant circuler d'un compartiment à l'autre dans l'espace réservé à l'équipe B, il est à retenir que l'équipe A aura la possibilité de réussir des paniers au cours de la rencontre dans n'importe quel compartiment du camp de l'adversaire et vice versa. A noter aussi que les joueurs de chacune des deux équipes ne pourront être constamment solidaires de leurs différents groupes au cours de la rencontre. De toute façon, lorsque le ballon est disputé dans un compartiment du camp de l'équipe B, on devra dénombrer au maximum 5 joueurs de chaque équipe dans ce compartiment. Comme suite logique, après l'engagement, le ballon étant en jeu dans l'un des compartiments du camp de l'équipe B, tout joueur qui souhaiterait s'introduire dans ce compartiment devra préalablement s'assurer qu'il y existe moins de 5 joueurs de son équipe. Il faut dire que les marques qui apparaissent de part et d'autre de la ligne de compartimentation et les couloirs n^{os} 1 et 2 formés de chaque côté de la ligne centrale (voir fig. 5) sont destinés à aider les équipes à éviter les cas d'excès de joueurs pendant les matchs dans tout compartiment du terrain. A ce sujet, toujours dans la perspective de l'attaque de l'équipe A dans le camp adverse, on dirait que le couloir n° 2 du camp de l'équipe B ainsi que chaque marque formée dans ce couloir tout près de la ligne de compartimentation serviraient à l'équipe B; tandis que le couloir n° 1 du même camp et les marques qui y sont formées pourraient être utilisés par l'équipe A. L'utilisation des couloirs et des marques est facultative et tout à fait facile. En effet, dans le cadre de l'offensive de l'équipe A, il y a lieu de dire que les joueurs de cette équipe qui souhaiteraient changer de compartiment au sein du camp de l'adversaire devraient

accorder la priorité à ceux d'entre eux qui se trouveraient à l'intérieur du couloir n° 1 du camp concerné et de préférence dans les parages de la ligne de compartimentation ou plutôt dans les parages de la marque qui sera tracée à proximité de cette ligne (bien entendu dans le couloir déjà indiqué), et dans le compartiment où seront placés les joueurs de l'équipe A initialement présentés. Quelques joueurs de cette équipe pourront alors franchir la marque précédemment décrite ainsi que la ligne de compartimentation pour se transporter dans le compartiment de leur choix ... Cette démarche est aussi valable pour les joueurs de l'équipe B qui devraient quant à eux se servir du couloir n° 2 de leur propre camp et des marques qui y seront formées. Bref, durant l'attaque de l'équipe A, l'équipe qui songera à s'appuyer sur la démarche proposée permettra à ses joueurs qui auront à un moment donné l'intention de changer de compartiment dans le camp de l'équipe B de connaître le nombre exact de leurs coéquipiers qui éventuellement les devanceraient. La démarche dont il est question donnera aux équipes la possibilité d'éviter les cas d'excès de joueurs pendant les rencontres dans n'importe quel compartiment de l'aire de jeu. Cette démarche étant facultative, il est certes superflu de souligner que dans le cadre de l'offensive de l'équipe A, tout joueur peut se déplacer au sein du camp de l'équipe B sans tenir compte ni des marques ni des couloirs évoqués. De toute façon, lors de l'attaque de l'équipe A dans le camp de l'équipe B, tout cas d'excès de joueurs dans un compartiment où le ballon sera momentanément en jeu mériterait une sanction. En effet, durant chaque match, les aides-arbitres seront chargés de signaler les cas répressibles d'excès de joueurs sur l'aire de jeu. Dans ce sens, l'équipe A sera observée par l'aide-arbitre [A'] qu'on apercevra à côté du carré qui englobe le cercle central (voir fig. 8), alors que son collègue [A"] devra porter son attention sur l'équipe B en demeurant à l'endroit qu'il aura occupé avant le début du match, c'est-à-dire l'angle principal du camp de l'équipe B (figs. 7 et 8). Quand il arrive que le ballon passe d'un compartiment à l'autre dans le camp de l'équipe B, les aides-arbitres auront à indiquer, le cas échéant, tout cas d'excès de joueurs dans le compartiment où le ballon aura été introduit. Il faut souligner que les marques représentées aux figs. 5, 7 et 8 sont susceptibles d'être considérées comme des « portes » destinées à aider les joueurs à changer tactiquement de compartiment au sein d'un camp quelconque du terrain, lorsque le ballon y est disputé. Au fait, s'agissant une fois de plus des cas d'excès de joueurs dans un compartiment du terrain, on pourrait dire qu'au cours d'une rencontre, lorsqu'un joueur marque un panier dans un compartiment ayant été protégé par des adversaires en surnombre, la valeur de ce panier sera majorée. Par contre, une équipe en surnombre dans un compartiment du camp de l'adversaire pourra perdre non seulement le panier qu'elle marquera dans ce compartiment, mais aussi quelques points qu'elle aura auparavant enregistrés.

Il importe de savoir que la ligne centrale fait office de ligne de touche, à l'exception du segment de cette ligne qui est une diagonale du carré qui englobe le cercle central. Sur un autre plan, il convient de dire que les joueurs devront s'abstenir d'exploiter les grands angles de l'aire de jeu, sauf les angles principaux auxquels pourront recourir uniquement les joueurs d'une équipe essuyant à un moment donné une attaque intrépide. Pour essayer d'illustrer cela, il serait raisonnable de s'appuyer sur le cas des équipes A et B. Sur ce, pour se libérer de l'offensive de l'équipe A, les joueurs de l'équipe B devront d'abord s'efforcer d'introduire le ballon dans le carré plusieurs fois cité, avant de chercher à le faire pénétrer, au cas où la première tentative s'avèrerait vaine, dans l'angle principal de leur camp, s'agissant en effet de l'angle où sera placé l'aide-arbitre [A"] (voir fig. 8). Dans ce cheminement, si l'équipe A parvient à s'emparer du ballon, l'action que l'équipe B aura entreprise sera de nul effet, à savoir qu'au cas où elle rentrerait en possession du ballon, elle devra essayer une nouvelle fois de l'introduire tout d'abord dans le carré des figs. 5, 7 et 8. Le joueur de l'équipe B qui réussirait à introduire le ballon dans le carré dont il est question devra en même temps y pénétrer. Il en sera de même quand il s'agira, pour tout joueur de l'équipe B, de faire pénétrer le ballon dans l'angle principal de son camp. Le ballon ne devra être disputé ni dans les grands angles de l'aire de jeu ni à l'intérieur du fameux carré représenté aux figs. 5, 7 et 8, sauf durant

l'engagement. Par ailleurs, s'il arrive que l'équipe B introduise le ballon dans l'angle principal de son camp, selon la démarche prévue à cet effet, l'équipe A se trouvera dans l'obligation de se replier pour permettre ainsi à l'équipe B de mener une attaque qui au demeurant ne manquera pas de mérite. Pour faciliter le repli de l'équipe A, il sera permis à ses joueurs de franchir en tout lieu la ligne centrale. S'il arrive par contre que l'équipe B fasse pénétrer le ballon dans le carré qu'il convient de ne plus présenter, le joueur qui aura réalisé cet « exploit » pourra soit marquer une pause en tenant le ballon, soit continuer à le contrôler pour amorcer une attaque dans le camp de l'adversaire.

Dans le premier cas, celui où le joueur de l'équipe B qui introduit le ballon dans le célèbre carré choisit de marquer une pause, l'équipe A aura à se replier pour attendre l'offensive de l'équipe B qui pourrait commencer sur un signal de l'arbitre.

Dans le dernier cas, l'équipe A n'aura pas à procéder à un repli. Elle devra se fier uniquement à ses joueurs qui éventuellement seront dans l'expectative dans le camp de défense, afin de pouvoir contrer l'attaque de l'équipe B (exemple : fig. 8 où deux joueurs sont en faction dans le camp de défense). Dans un certain souci d'équité, le joueur de l'équipe B qui aura introduit le ballon dans le carré mentionné devra conduire tout seul, dans le camp de l'équipe A, l'offensive qu'il aura entreprise. Il y a sans doute lieu de souligner qu'en dehors de ce joueur, aucun autre joueur de l'équipe B n'aura le droit de s'infiltrer dans la portion du terrain qui sera réservée à l'équipe A.

Il faut rappeler que l'arbitre [A2] qui sera placé dans la moitié du terrain assignée à l'équipe A (voir fig. 8) devra se charger de diriger le match, une fois que le ballon aura été convenablement introduit par un joueur de l'équipe B dans le carré maintes fois cité ou dans l'angle principal du camp de cette équipe. Dès lors, l'arbitre [A1] qui aura auparavant dirigé la rencontre se tiendra dans le compartiment de l'équipe B qui sera destiné au premier groupe de celle-ci; hors du carré qui englobe le cercle central, mais tout près de ce polygone et de la ligne centrale. Pour ce qui est des aides-arbitres, chacun d'entre eux ne changera de place qu'à partir du moment où l'équipe A sera dans l'obligation de procéder à un repli, c'est-à-dire dès que le ballon aura été introduit par l'équipe B dans l'angle principal de son camp, ou bien lorsqu'il arrive qu'un joueur de cette équipe fasse pénétrer le ballon dans l'indispensable carré des figs. 5, 7 et 8 en choisissant après cela de le tenir et de marquer une pause. Dans chacun de ces cas, l'aide-arbitre [A'] (voir fig. 8) qui sera à proximité du carré tant évoqué aura à se transporter dans l'angle principal du camp de l'équipe A, soit l'angle du terrain où il se tenait au moment de l'engagement (voir fig. 7), tandis que l'aide-arbitre [A"] se trouvant dans l'angle principal du camp de l'équipe B (voir fig. 8) devra se placer nettement à l'intérieur du compartiment du terrain qui sera assigné au second groupe de l'équipe B; parfaitement hors du carré qu'on peut ne plus présenter, mais à côté de celui-ci et de la ligne centrale.

Chapitre trois
Remarques diverses

On peut envisager d'engager plus tard une réflexion à l'effet de modifier éventuellement le nombre de joueurs indiqué dans la présente étude, en ce qui concerne chacune des disciplines visées. En outre, certaines dimensions relatives aux figs. 3, 4 et 5 pourraient être modifiées. En ce qui concerne le football, le terrain de jeu (voir fig. 3) est susceptible de subir une ou plusieurs transformations anodines, à l'instar pour ce qui est du basketball, des figs. 9 et 10) en comparaison de la fig. 5. S'agissant encore du football, il ne serait peut-être pas incongru d'admettre qu'avant le début d'un match, deux joueurs de l'équipe devant exécuter le coup d'envoi se placent dans le camp de défense et tout à fait hors du petit carré représenté aux figs. 3 et 6, afin que 8 joueurs de cette formation puissent orchestrer une attaque - certes après le coup d'envoi - dans le camp adverse, au lieu de 7 joueurs au maximum, comme indiqué dans cette étude. En fait, à ce sujet, il est possible de compter avec d'autres combinaisons.

Parlant strictement du basketball, il y a lieu de préciser que les figs. 9 et 10 ne s'opposent pas en réalité à la fig. 5 qui préfigure simplement, semble-t-il, une configuration beaucoup plus esthétique du terrain de jeu. Il faut ajouter qu'on pourrait examiner la possibilité de réduire les grands angles du terrain, particulièrement les angles principaux, c'est-à-dire ceux qui sont tangents à la ligne de compartimentation, selon les figs. 5, 7 et 8. Du reste, on pourrait supprimer le cercle central pour faire en sorte que l'engagement ait lieu sans ambages à l'intérieur du carré représenté au centre des figs. 5, 7 et 8. Dans cette hypothèse, il serait peut-être judicieux d'entourer le carré cité d'un autre carré en vue de créer dans chaque portion du terrain, un espace où devra d'abord s'introduire, lors d'un match, tout joueur contrôlant le ballon dans le camp de défense, pour manifester son intention de pénétrer par la suite dans le carré déjà circonscrit aux figs. 5, 7 et 8, ou plutôt son intention d'arracher au profit de son équipe une offensive qui pourrait être fructueuse.

La compartimentation des aires de jeu, s'agissant du football ou du basketball, favoriserait au cours des matchs, par rapport à l'état actuel des choses, l'apparition d'un très grand nombre de **« zones changeantes »** : les trous (football); et les couloirs (basketball). Les entraîneurs quant à eux devraient faire montre d'une grande imagination, afin de pouvoir assister valablement les joueurs pendant les rencontres. Pour évoquer la délicatesse du rôle de l'entraîneur, certes dans le cadre de cette réforme, il convient de signaler qu'en un court laps de temps, lors d'une rencontre, les buts (football) ou les paniers (basketball) d'une équipe, peuvent être attaqués tour à tour par l'adversaire. Quant aux joueurs, la réforme envisagée nécessite qu'ils présentent beaucoup de capacités, allusion faite plus ou moins à la polyvalence de ceux-ci.

L'apparition inestimable des **« zones changeantes »** mentionnées plus haut est un atout parmi tant d'autres exposés dans cette réflexion, lesquels permettent d'affirmer que les matchs de football et de basketball, à la faveur de la réforme projetée, seront plus intenses et plus que passionnants. Aussi pour marquer cette **« plénitude »**, il a paru logique de se servir du mot anglais **« full »** en guise de préfixe, afin que les jeux réformés puissent recevoir les dénominations suivantes : **« fullfoot »** et **« fullbasket »**.

Avant la mise en œuvre de la réforme ici concernée, il serait vraisemblablement nécessaire d'organiser des stages pour entraîneurs et arbitres, étant donné que leur participation serait d'une grande utilité. Par ailleurs, l'originalité du **« fullfoot »** et du **« fullbasket »** ne pouvant être remise en cause, il va sans dire que ces jeux mériteraient d'être régis par des institutions nouvelles. D'ailleurs, nul ne douterait que la réforme dont il est question puisse faire naître une autre race d'arbitres, d'entraîneurs et de joueurs.

La réforme du
football et du basketball : Le fullfoot et le fullbasket

Annexe : Les figures

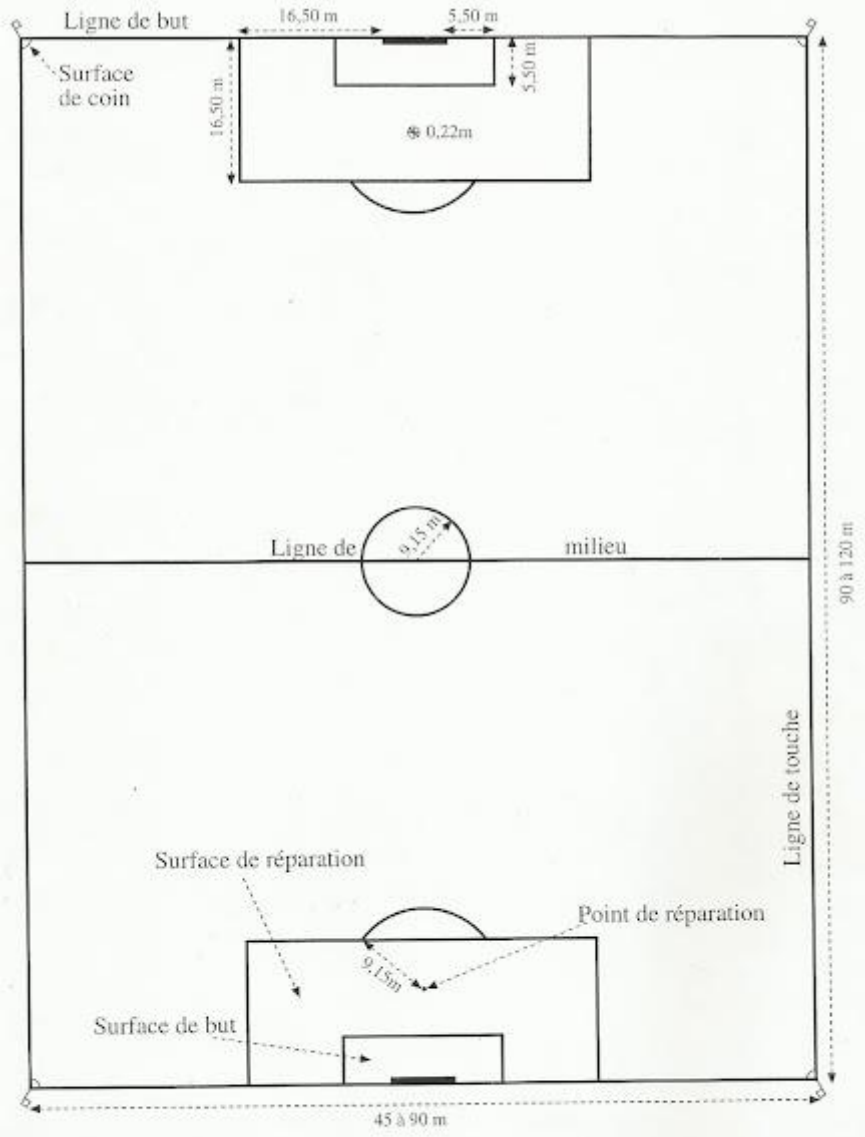


Fig. 1

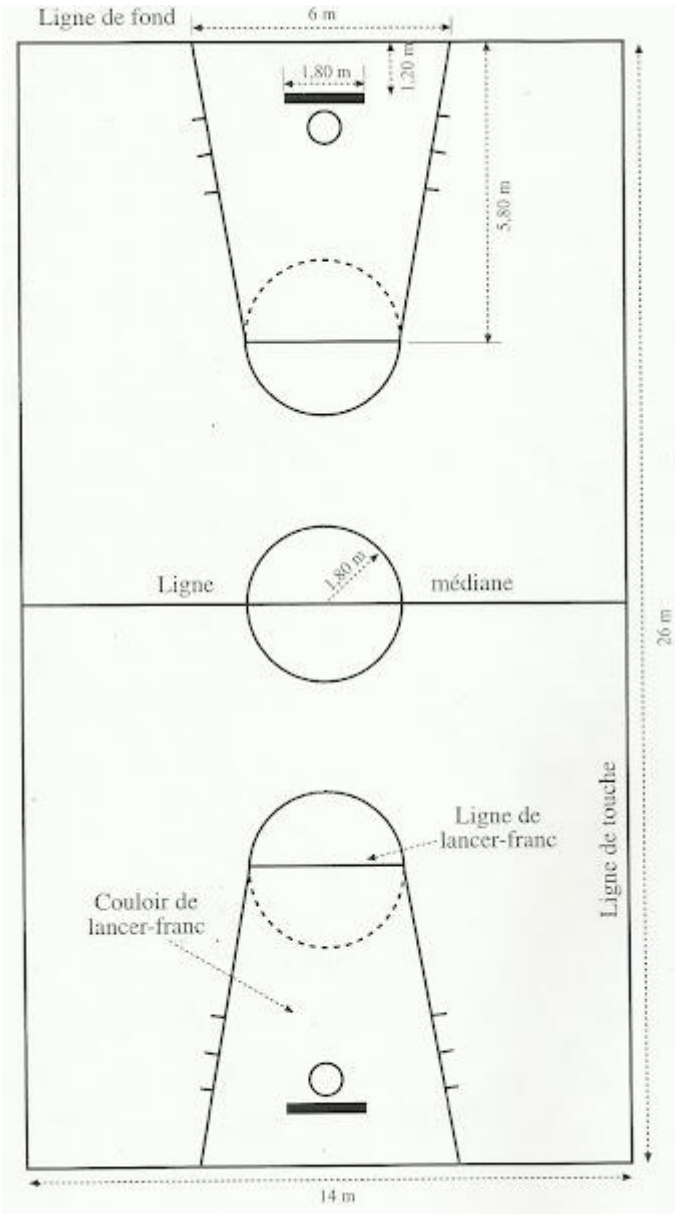

Ligne de fond
6 m
1,80 m
1,20 m
5,80 m
Ligne
médiane
1,80 m
26 m
Ligne de touche
Ligne de
lancer-franc
Couloir de
lancer-franc
14 m

Fig. 2

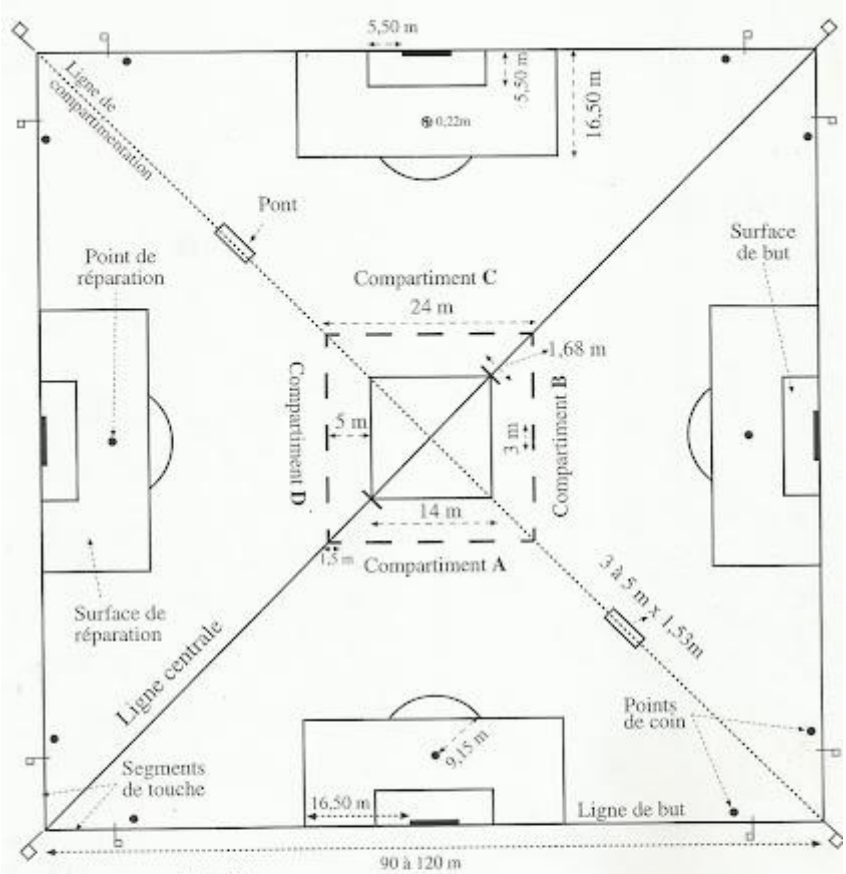


Fig. 3

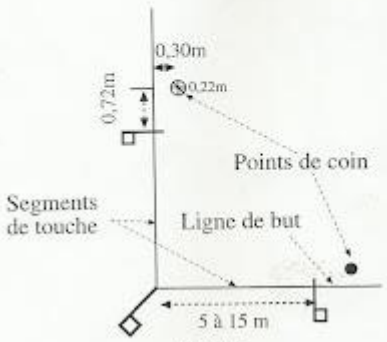


Fig. 4

Erratum : La ligne centrale n'a pas été représentée à la fig. 4

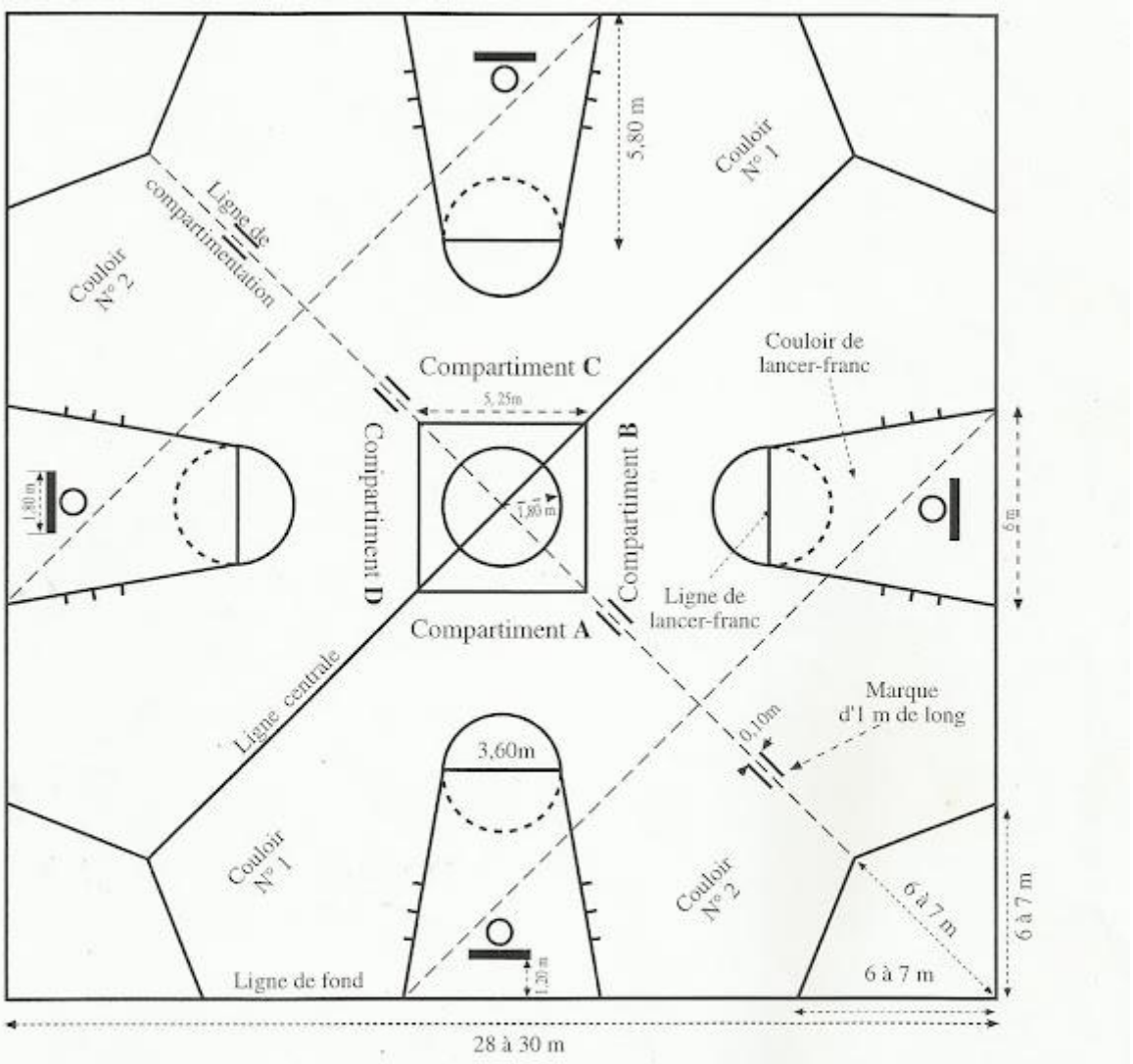
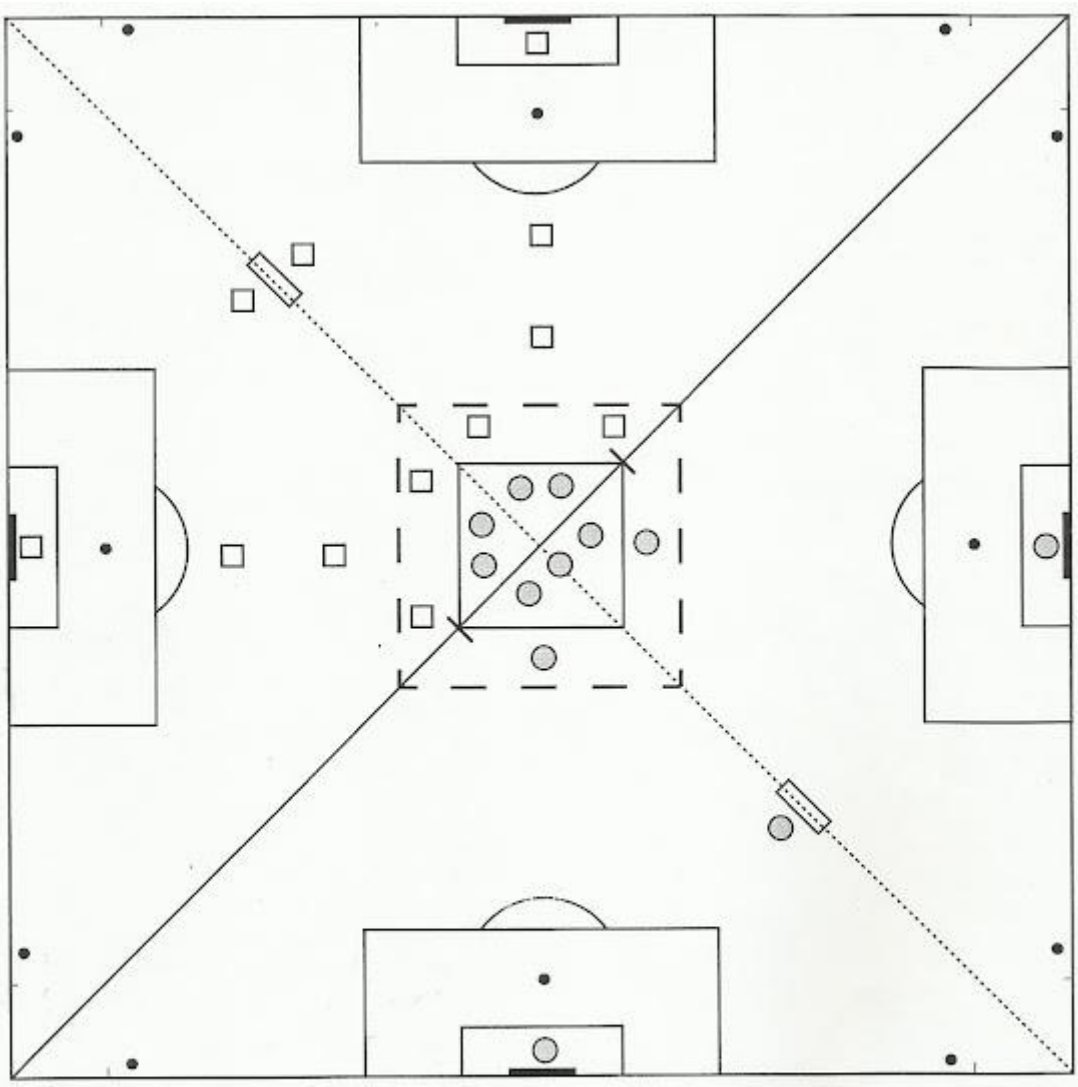

5,80 m
Couloir N° 1
Ligne de compartimentation
Couloir N° 2
Compartiment C
5, 25m
Couloir de lancer-franc
Compartiment D
Compartiment B
1,80 m
1,80 m
6 m
Compartiment A
Ligne de lancer-franc
Ligne centrale
Marque d'1 m de long
0,10m
3,60m
Couloir N° 1
Couloir N° 2
6 à 7 m
6 à 7 m
6 à 7 m
Ligne de fond
1,20 m
28 à 30 m

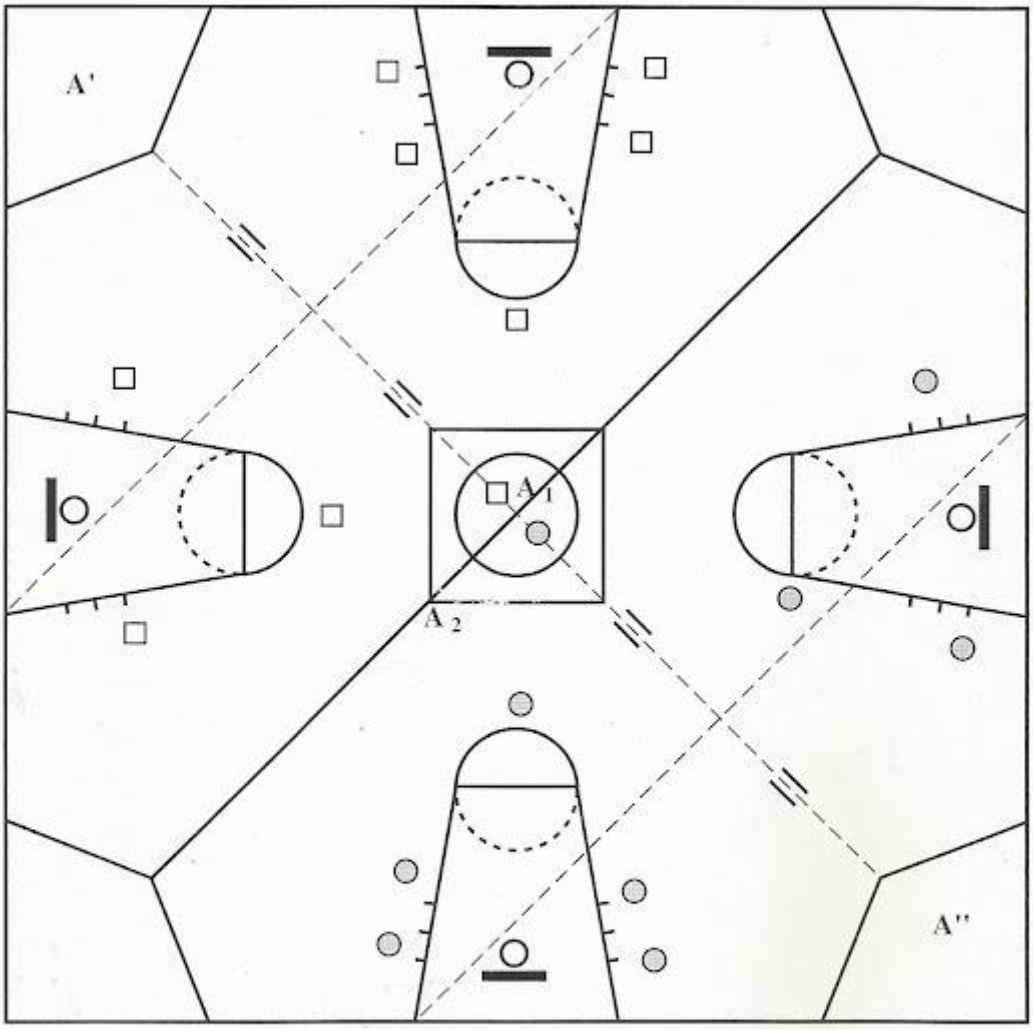
Fig. 5



○ Joueurs de l'équipe devant exécuter le coup d'envoi

□ Joueurs de l'équipe adverse

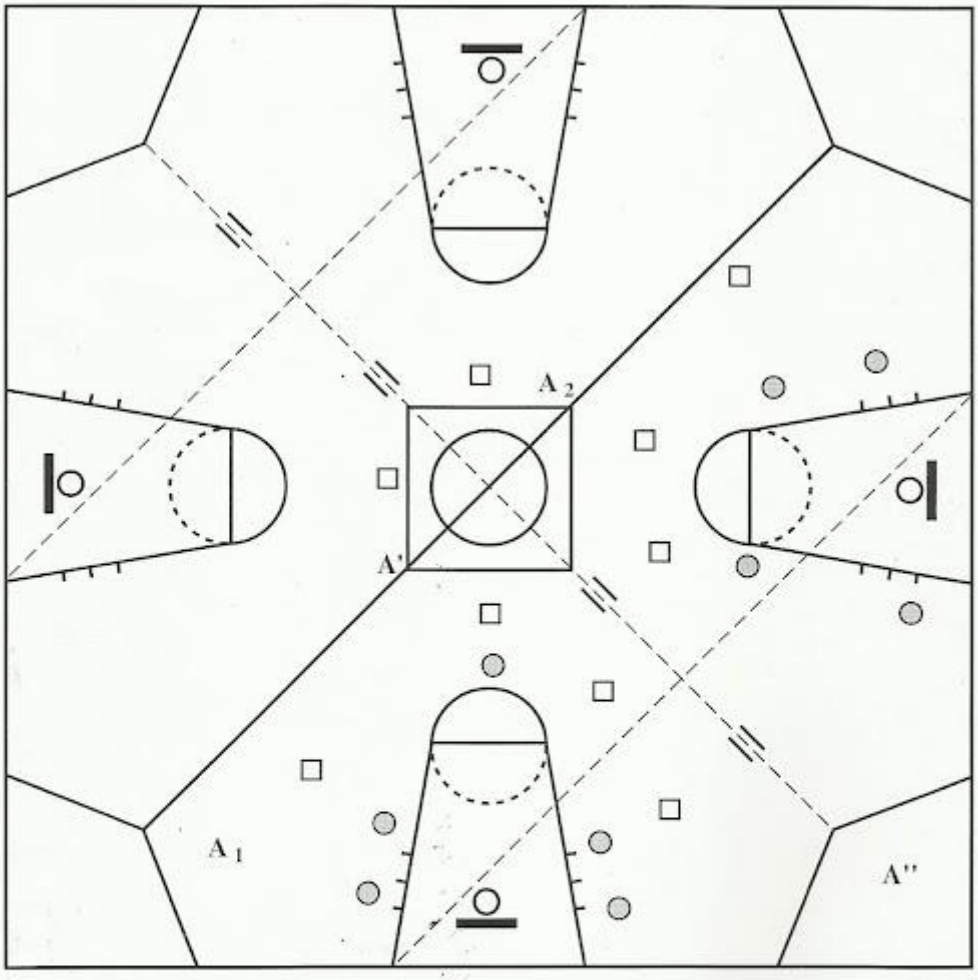
Fig. 6



Exemple de placement des joueurs
au moment de l'engagement

A_1, A_2 } Arbitres A', A'' } Aides-arbitres

Fig. 7



□ Joueurs de l'équipe attaquante : équipe A

○ Joueurs de l'équipe adverse : équipe B

A 1, A 2 } Arbitres A', A'' } Aides-arbitres

Fig. 8

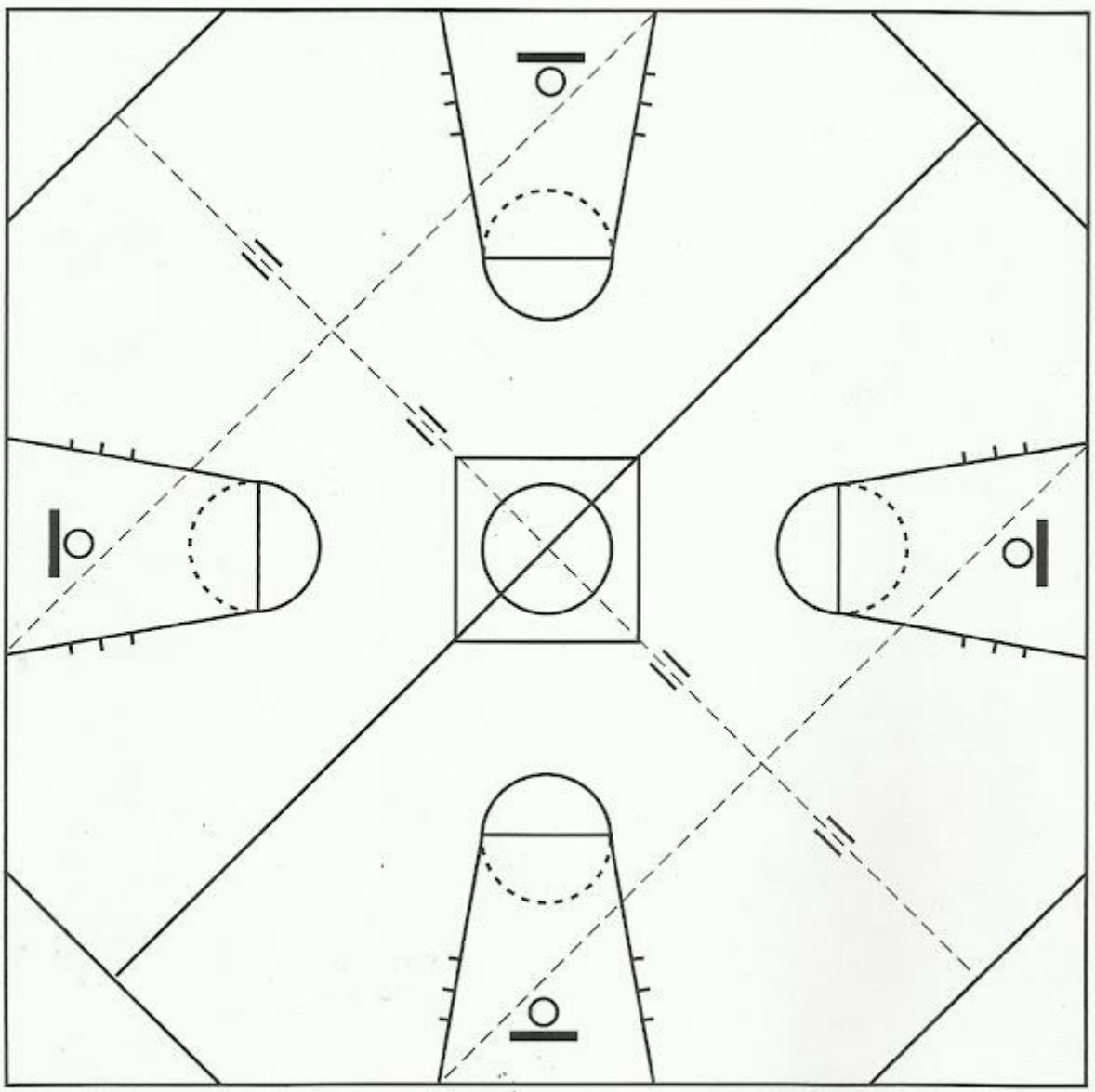


Fig. 9

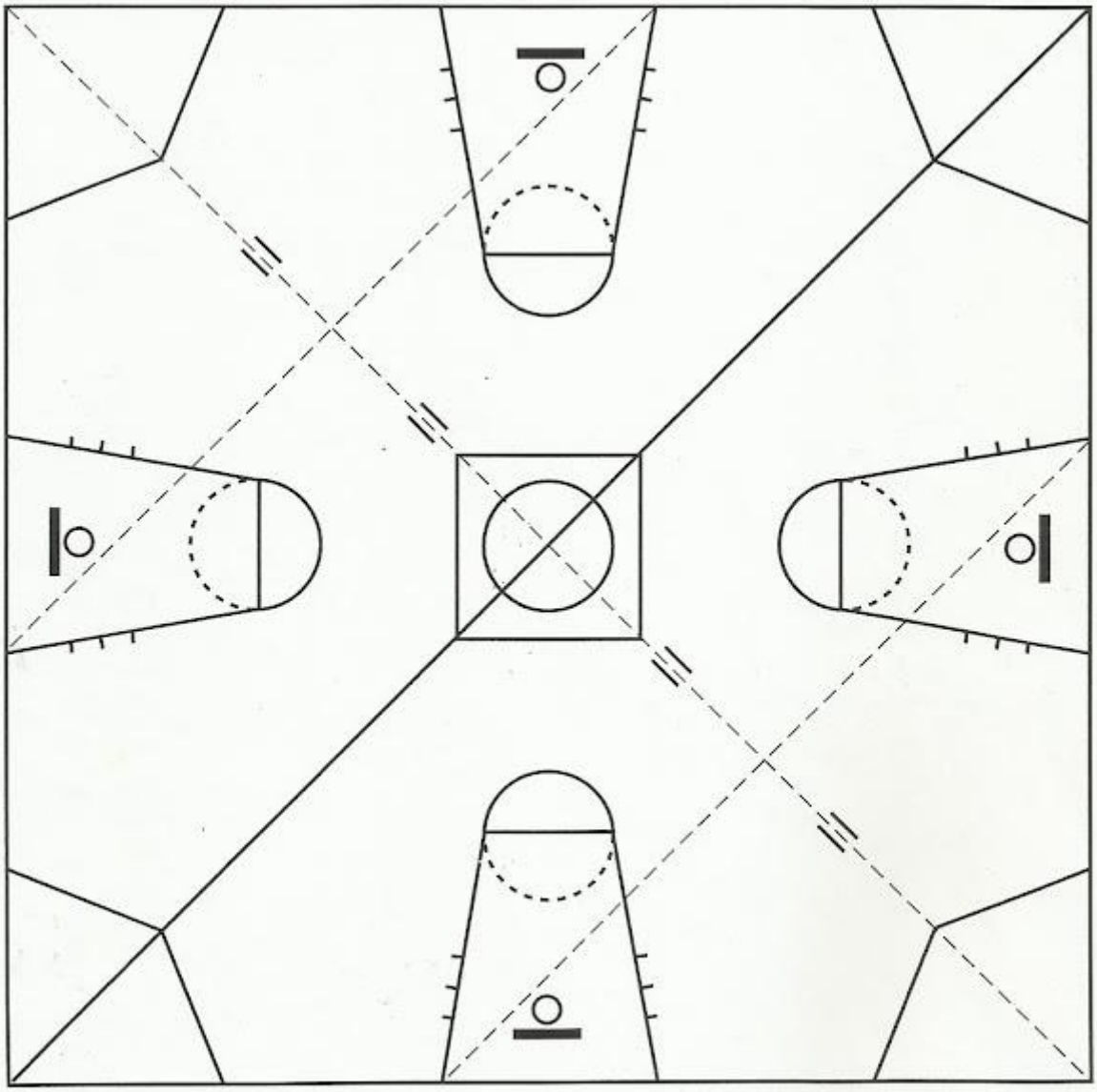


Fig. 10